



# **Voiko elektronisen urheilun ongelmia ratkaista verkkopalvelun avulla?**

Henteri Hallamaa

Opinnäytetyö

Marraskuu 2016

Liiketalouden ala

Tradenomi (AMK), Yritystoiminnan kehittämisen koulutusohjelma

Jyväskylän ammattikorkeakoulu

JAMK University of Applied Sciences

Tekijä(t) Hallamaa, Ville	Julkaisun laji Opinnäytetyö, AMK	Päivämäärä Marraskuu 2016
	Sivumäärä 34	Julkaisun kieli Suomi
		Verkkojulkaisulupa myönnetty: x
Työn nimi <b>Voiko elektronisen urheilun ongelmia ratkaista verkkopalvelun avulla?</b>		
Tutkinto-ohjelma Yritystoiminnan kehittämisen koulutusohjelma		
Työn ohjaaja(t) Timo Lehtonen		
Toimeksiantaja(t) GameHub		
<p>Tiivistelmä</p> <p>Opinnäytetyössä tutkitaan elektronisen urheilun ongelmia ja pyritään luomaan niihin ratkaisuja verkkopalvelun avulla. Viime vuosien aikana nopeasti kasvanut elektroninen urheilu on toistaiseksi vähän tutkittu ala. Opinnäytetyön tarkoituksena on auttaa elektronisen urheilun kasvua ja luoda kirjallista materiaalia vähäisten tietolähteiden rinnalle. Tällä hetkellä elektronisesta urheilusta on kirjoitettu hyvin vähän akateemista materiaalia.</p> <p>Tutkimuskysymykseksi muodostui: voiko elektronisen urheilun ongelmia ratkaista verkkopalvelun avulla? Tutkimusotteena on osittain kvantitatiivinen ja osittain kvalitatiivinen tutkimus ja aineistonkeruumenetelmänä käytettiin kyselyä ja useaa asiantuntijahaastattelua. Tutkimuksessa käytettiin fenomenologista reduktiota tutkijan omien ennako-oletusten poistamiseksi tutkimusaineistosta. Tuloksia tarkastellessa niiden pohjalta rakennettiin palvelukokonaisuus ratkaisemaan ilmenneet ongelmat verkkopalvelun muodossa.</p> <p>Tutkimukseen osallistui yhteensä neljä asiantuntijaa neljästä eri kohderyhmästä sekä 481 kyselyyn vastannutta pelaajaa. Useamman näkökulman saamiseksi mukaan valittiin ammattilaispelaaja, Suomen elektronisen urheilun seuran hallituksen jäsen, paikallisen elektronisen urheilun seuran entinen puheenjohtaja sekä selostaja ja turnauslähettäjä. Tutkimuksen tavoitteena on löytää merkittävimmät elektronisen urheilun ongelmat useamman toimijan ja tutkijan omasta näkökulmasta ja luoda niihin ratkaisuja verkkopalvelulla.</p> <p>Tuloksena havaittiin useita ongelmia, jotka ovat ratkaistavissa verkkopalvelun avulla. Näitä ongelmia tarkastellaan ja havainnoidaan syvemmin. Suurimmaksi ongelmaksi tutkimuksessa nousi elektronisen urheilun infrastruktuurin puuttuminen. Sen ja muiden aineistosta nousseiden ongelmien pohjalta luodaan palvelukokonaisuus ongelmien ratkaisemiseksi.</p>		
Avainsanat ( <a href="#">asiasanat</a> ) Elektroninen urheilu, esports, kilpapelaaaminen, pelaaja, joukkue, turnaus, haastattelututkimus,		
Muut tiedot -		

Author(s) Hallamaa, Ville	Type of publication Bachelor's thesis	Date November 2016
		Language of publication: Finnish
	34	Permission for web publication: x
Title of publication <b>Can the problems in electronic sports be solved with a web platform?</b>		
Degree programme		
Supervisor(s) Timo Lehtonen		
Assigned by Gamehub		
<p>This thesis examines the problems in electronic sports and how they can be solved with a web platform. Since the last few years electronic sports has been a rapidly growing industry, that has not been properly examined yet. This thesis responds to a gap in existing source literature, which does not currently offer information on the problems the electronic sports industry faces.</p> <p>The research question was formulated thus: Can the problems electronic sports faces be solved with a web platform? The thesis research was carried out according to qualitative and quantitative research methodologies, with interviews of industry experts and an inquiry as the sources of data collection. The phenomenological reduction factor was used to diminish the researcher's personal presuppositions from the material of the study. The results of this thesis were used to create a service to solve the problems that appeared in the study.</p> <p>The participants in the study comprised of four professionals from four different target groups and of 481 players that responded to the inquiry. In order to include multiple aspects in the studies the professionals were selected from professional players, Finnish electronic sports society's board member, former chairman of a local electronic sport society and a tournament caster.</p> <p>As a result the studies showed that there are several problems in electronic sports that can be solved with a web platform. The single most important problem that emerged from the study was the lack of proper infrastructure in electronic sports. Based on the problems that emerged in the study an service package will be created to solve those problems.</p>		
Keywords/tags ( <a href="#">subjects</a> )		
Electronic sports, esports, gaming, player, team, sports, focused interview		
Miscellaneous -		

## Sisältö

<b>1</b>	<b>Johdanto .....</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Elektroninen urheilu .....</b>	<b>4</b>
2.1	Elektronisen urheilun markkinat .....	5
2.2	Elektronisen urheilun ekosysteemi .....	6
2.3	Keskeiset käsitteet.....	7
2.4	Elektronisen urheilun verkkoalustat .....	8
<b>3</b>	<b>Tutkimusasetelma .....</b>	<b>9</b>
3.1	Tutkimuksen tarkoitus ja tutkimuskysymys .....	9
3.2	Tutkimusote.....	10
3.3	Tutkimuksen luotettavuus ja kohderyhmä .....	11
<b>4</b>	<b>Tutkimustulokset.....</b>	<b>13</b>
4.1	Liian vähän pelattavaa Suomessa .....	13
4.2	Joukkueen perustaminen on vaikeaa .....	14
4.3	Huijaaminen ongelmana .....	16
4.4	Yhteisön huono käytös .....	17
4.5	Muut elektronisen urheilun verkkoalustat .....	19
4.6	Puuttuva infrastruktuuri.....	20
<b>5</b>	<b>Tulosten tarkastelu ja kehittäminen palveluksi .....</b>	<b>21</b>
5.1	Turnausten lisääminen Suomessa välttämätöntä.....	21
5.2	Negatiivinen ja näkymätön yhteisö .....	22
5.3	Huijaamisen mahdollisuuden pienentäminen .....	24
5.4	Erilaiset peliformaatit .....	24
5.5	Infrastruktuurin puuttuminen syynä useaan ongelmaan .....	25
<b>6</b>	<b>Pohdinta.....</b>	<b>28</b>
	<b>Lähteet .....</b>	<b>29</b>
	<b>Liitteet .....</b>	<b>31</b>

## Kuviot

Kuvio 1. Elektronisen urheilun ekosysteemi (SuperData 2016).....	6
Kuvio 2. Elektronisen urheilun ekosysteemi (Timperi 2006) .....	7
Kuvio 3. GameHubin palvelukokonaisuus .....	26

## Kaaviot

Kaavio 1. Elektronisen urheilun markkinat 2015 .....	5
Kaavio 2. Tarjotaanko joukkueille Suomessa tarpeeksi tasokkaita turnauksia?.....	13
Kaavio 3. Onko tiimin perustaminen vaikeaa Suomessa? .....	15
Kaavio 4. Pelaisitko mielummin suomalaisessa vai ulkomaalaisessa organisaatiossa? .....	16
Kaavio 5. Miksi pelaat esport pelejä?.....	17
Kaavio 6 Käytätkö/oletko käyttänyt muita elektronisen urheilun alustoja? Mitä? .....	19
Kaavio 7. Millaisia ominaisuuksia haluaisit käyttää/käytät elektronisen urheilun alustoilla? .....	22

# 1 Johdanto

Elektroninen urheilu (ts. Kilpapelaminen) on maailmalla kasvava ilmiö, joka on muodostanut uuden alan perinteisen urheilun rinnalle. Elektronista urheilua ei sen nopean kehityksen vuoksi ole vielä tutkittu paljoa, toisin kuin pelaamista yleisesti. Tässä tutkimuksessa tutkitaan elektronisen urheilun ongelmia pelaajien ja muiden toimijoiden näkökulmasta ja mahdollisuutta ratkaista ongelmia verkkopalvelun avulla. Tutkimus toteutetaan GameHub -yritykselle. GameHub on Jyväskylässä toimiva elektronisen urheilun yritys, joka järjestää turnauksia Counter-Strike Global Offensive -peliin.

Opinnäytetyön pääpaino on elektronisen urheilun toimijoiden kokemien ongelmien ratkaisemisessa. Tutkimuksessa otetaan huomioon pelaajien, joukkueiden, tapahtuma- ja turnausjärjestäjien, selostajien ja analyttikkojen sekä Suomen elektronisen urheilun liiton SEUL ry:n kokemat ongelmat. Tutkimuksessa keskitytään pääosin suomalaisten toimijoiden ongelmiin, mutta tutkimuksessa selvitetään myös yleisiä ongelmia elektronisen urheilun kansainvälisillä markkinoilla. Tutkimuksessa otetaan myös elektroniseen urheiluun kuuluvat virtuaalinen media sekä Internet-yhteisöt (Timperi 2011, 27).

Tutkimuksessa rajataan elektronisen urheilun ongelmat Counter-Strike: Global Offensive -pelin toimijoihin. Elektronisen urheilun pelejä luokitellaan yli 20 peliä, joten tutkimus rajattiin Suomessa aktiivisimpaan peliin (SteamSpy 2016). Useamman pelin toimijoiden kokemia ongelmia ei tarvitse tämän tutkimuksen osalta tutkia, sillä ongelmat levittyvät kaikkiin elektronisen urheilun peleihin samalla lailla. Tutkimuksessa myös toimeksiantaja GameHub toivoi perehtymistä erityisesti Counter-Strike: Global Offensive -peliin.

Oma kokemukseni elektronisesta urheilusta on rakentunut vuosien varrella. Aloitin pelaamisen tietokoneella jo ennen ala-asteikää ja olen pelannut siitä asti säännöllisesti. Elektronisen urheilun urani aloitin Counter-Strike -pelisarjan parissa, kun perustimme kavereiden kanssa joukkueen ja kilpailimme Counter-Strike: Source -pelissä pienissä verkkoturnauksissa. Myöhemmin siirryin pelisarjan uusimpaan peliin Counter-Strike: Global Offensiveen ja pelasin puoliammattilaisesti GameHub joukkueessa kahden vuoden ajan. Olen myös ollut mukana järjestämässä turnauksia Jyväskylän alueella. Vuonna 2015 järjestimme kaksi Counter-Strike Global Offensive turnausta, joista toinen saavutti kansainvälisen huomion. Toimin turnauksia järjestäessä turnauksen pääjärjestäjänä yhdessä Jyväskylän e-sport seuran kanssa. Turnaus suora-istettiin Twitch.tv verkkopalvelussa ja olin mukana ohjaamassa lähetystä ja myöhemmin mukana myös muissa lähetyksissä ohjaajana. Henkilökohtaiset roolini elektronisen urheilun saralla antavat minulle monipuolisen kuvan elektronisesta urheilusta ilmiönä Suomessa.

Tutkimusta tehdessä henkilökohtainen alan tuntemus on osittain välttämätöntä, sillä alaa on tutkittu todella vähän. Elektroninen urheilu on uusi ilmiö, joka on saavuttanut suurimman kasvunsa viimeisen kolmen vuoden aikana (Team Liquid, n.d). Tutkimusta tehtäessä on tärkeää olla objektiivinen oikeiden tutkimustulosten saavuttamiseksi, jonka vuoksi tutkimuksessa käytettiin fenomenologista reduktiota (Fenomenologinen tutkimus, 2016). Fenomenologinen reduktio auttoi tutkija omien ennako-oletusten poistamista tutkimustuloksista. Tutkimuksen tavoitteet ja tutkimusote on luotu kirjoittajan omien kokemusten perusteella.

## **2 Elektroninen urheilu**

Elektroninen urheilu on tietotekniikkaa hyödyntävää kilpaurheilua. Elektronista urheilua voi harrastaa yksilö- tai joukkuemuodossa riippuen pelin luonteesta. Useimpia elektronisen urheilun pelejä pelataan tietokoneella tai konsoleilla ja ne voidaan jakaa useaan alakategoriaan. Pelaaminen voidaan määritellä kilpapelamiseksi silloin, kun pelaajat toisiaan ja pelin luomaa haastetta vastaan kilpailullisessa tilanteessa. (Seul.fi n.d.) Suomen elektronisen urheilun liitto sopii arkikäyttöön, mutta se on myös hyvä määritellä akateemisesti. Akateemisesti elektroniseksi urheiluksi määritellään mikä tahansa pelaamisen, jossa pelaajat kehittävät kulttuurin kannalta tärkeitä fyysisiä tai

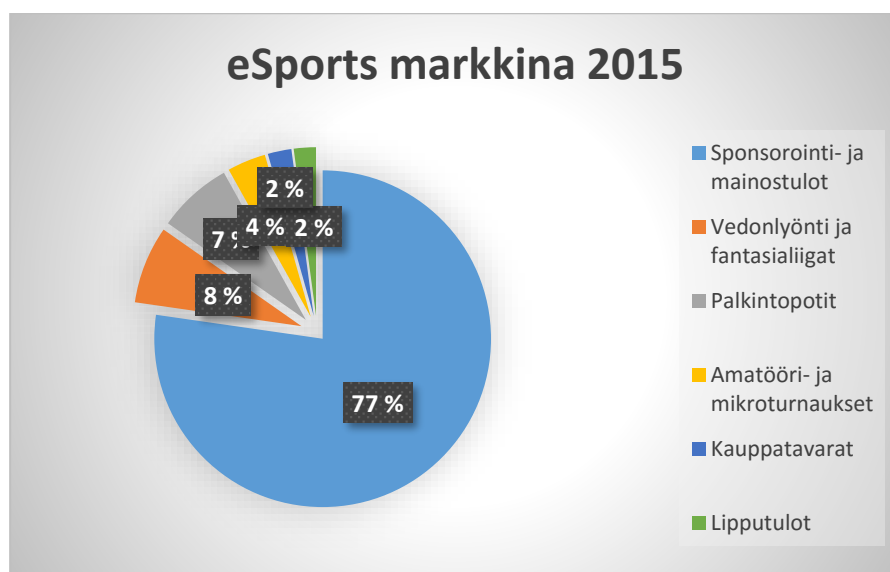
henkisiä kykyjään informaatio- ja kommunikaatioteknologioiden avulla verratakseen suorituksiaan yhteisesti hyväksytyjen sääntöjen mukaan. (Wagner 2006, 438-439, Hämäläinen 2013, 6.)

Elektronisen urheilun kehitys alkoi 1950-luvulla, kun jo olemassa olevia pelejä ruvettiin digitalisoimaan. Digitaalisen pelaamisen syntymisestä saakka pelaajat ovat kilpailleet toistensa kanssa. Elektronisesta urheilusta voitiin kuitenkin puhua vasta 1980-luvun alussa, kun pelaajien suorituksista alettiin pitämään kansainvälisiä sijoituslistoja. Sijoituslistojen ansiosta pelaamisesta tuli entistä totisempaa, jonka myötä pelaaminen muuttui 1990-luvulla kaupalliseksi turnauspelaamiseksi, eli elektroniseksi urheiluksi. 2000-luvulla elektroninen urheilu jatkoi kasvuaan pelien ja pelialustojen kehittyessä. Kasvu näkyi myös suoraan turnausten ja palkintojen määrissä, mikä mahdollisti ammattimaisen pelaamisen. (SEUL 2013)

## 2.1 Elektronisen urheilun markkinat

### Markkinoiden suuruus

Elektroninen urheilu on ilmiönä tuore ja sen markkinat ovat nopeassa kasvussa. Vuonna 2015 markkinan suuruudeksi arvioitiin 748 miljoonaa dollaria ja sen arvioitiin nousevan lähes kahteen miljardiin dollariin vuoden 2018 loppuun mennessä. Amatööri ja mikroturnaukset muodostavat 4 prosenttia elektronisen urheilun markkinaosuudesta (SuperData 2016).



Kaavio 1. Elektronisen urheilun markkinat 2015

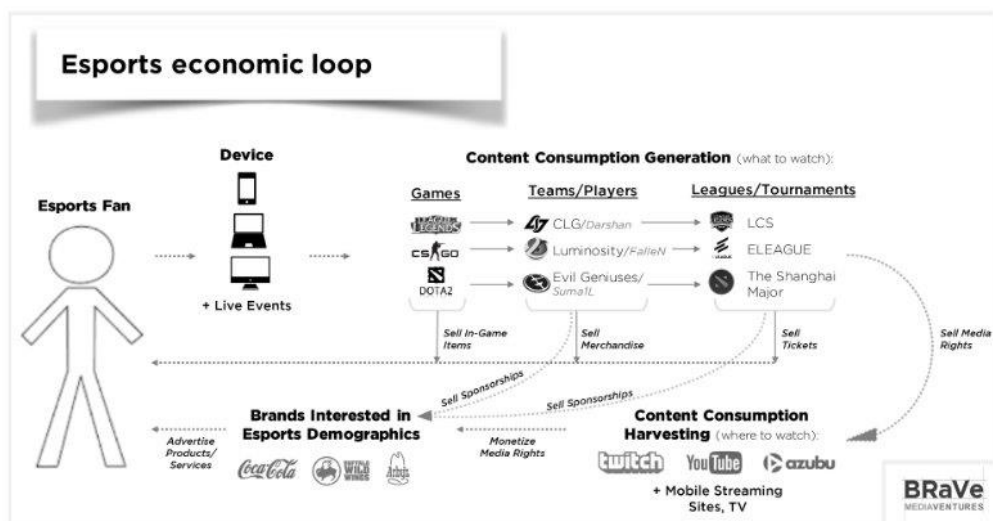


## Elektronisen urheilun katsojat

Elektronisen urheilun katsojamäärät ovat suoratoistopalvelujen yleistymisen vuoksi vahvassa kasvussa (Palvaila 2016). Vuonna 2014 elektronisen urheilun lähetyksiä seurasi 100,6 miljoonaa katsojaa ja vuonna 2015 katsojien määrä nousi 180.3 miljoonaan. Superdata tutkimus arvioi, että vuoteen 2017 mennessä lajia seuraa yli 230 miljoonaa katsojaa. Katsojien kasvava määrä näkyy suoraan suurien turnausten määrässä ja palkintopoteissa. (SuperData 2016).

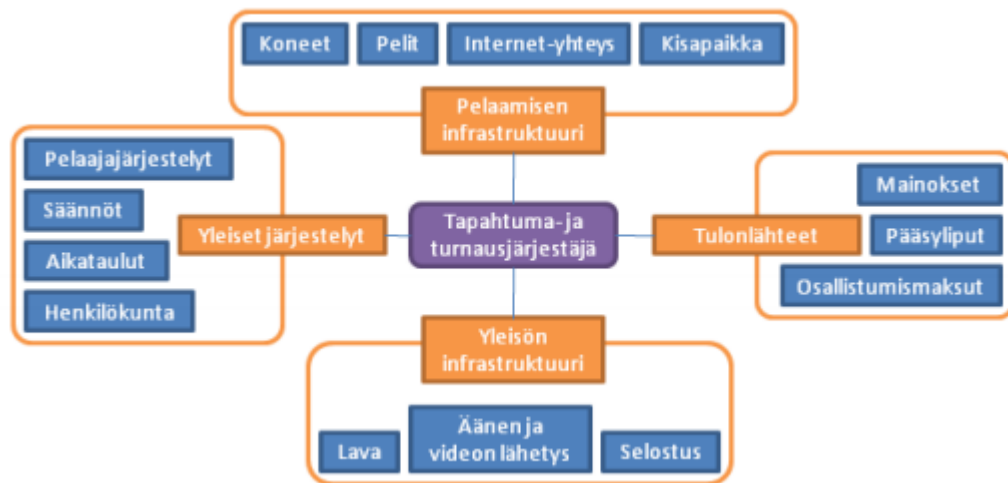
## 2.2 Elektronisen urheilun ekosysteemi

Elektronisen urheilun ekosysteemissä katsoja seuraa haluamansa pelin turnauksia suoratoistopalvelujen tai tapahtumien välityksellä. Katsoja valitsee itse haluamansa pelin ja seuraa joukkueiden otteluita turnauksessa. Turnausjärjestäjät rakentavat turnauksille puitteet ja myyvät lähetysoikeuksia suoratoistopalveluille ja sponsorisopimuksia suurille brändeille. (SuperData 2016, Timperi 2006) Normaalien urheilun lailla elektroninen urheilu on vakiinnuttanut perinteisen toimintamallin suoraan urheilulta. Suurimpana erona ovat pienemmät katseluluvut paikan päällä ja suuremmat suoratoistopalveluissa (Palvaila).



Kuvio 1. Elektronisen urheilun ekosysteemi (SuperData 2016)

SuperDatan luomaa kuviota elektronisen urheilun ekosysteemistä tukee Timperin diplomityö, jossa hän selvittää elektronisen urheilun ekosysteemiä ja sen vaikutusta kilpailumotivaatioon. (Timperi 2011, 7). Timperin mukaan elektronisen urheilun ekosysteemiin kuuluvat turnaus- ja tapahtumajärjestäjät, joukkueet ja pelaajat sekä mediat ja pelintekijät. Keskeisimmiksi elementeiksi Timperi luettelee ympäri maailmaa järjestetyt turnaus- ja kilpatapahtumat, aktiivisen virtuaalisen median ja Internet-yhteisöt (Timperi 2011, 27).



Kuvio 2. Elektronisen urheilun ekosysteemi (Timperi 2006)

Elektronisen urheilun tulonlähteiksi Timperi listaa mainokset, pääsyliput ja osallistumismaksut. Tuoreemmassa SuperDatan tutkimuksessa mukaan tulonlähteisiin on otettu lähetysoikeuksien myynti elektronisen urheilun kasvun ja televisiolähetysten myötä.

## 2.3 Keskeiset käsitteet

*FPS (First Person Shooter)* eli *ammuntapelit* ovat ensimmäisestä persoonasta kuvattuja räiskintäpelejä, joissa tavoitteena on yleensä eliminoida vastustajat käyttämällä pelin tarjoamia aseita. Yleisimmät FPS -pelit ovat joukkuepelejä. Tutkimuksessa perehdytään tarkemmin Counter-Strike Global Offensive peliin ja sen pelaajakuntaan Suomessa (SEUL, n.d.)

*RTS (Real Time Strategy)* eli *strategiapeleissä* kilpaillaan reaaliaikaisesti muita pelaajia vastaan. Pelin tarkoituksena on kerätä resursseja vastustajia nopeammin ja päihittää vastustajat strategisessa taistelussa (SEUL n.d.)

*MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* on suosituin elektronisen urheilun lajityyppi. MOBA peleissä tarkoituksena on tuhota vihollisen tukikohta ja puolustaa omaa tukikohtaa. Pelaajat muuttavat pelin kulkua valitsemalla hahmonsa useasta eri vaihtoehdosta. Pelattava kartta on aina samanlainen. (SEUL n.d.)

*ELO-luku*, tarkoittaa kahden pelaajan tai joukkueen peleissä käytettävää vahvuuslukua, joka ilmoittaa pelaajien suhteellisen tasoeron.

*Matchmaking*, tarkoittaa peliformaattia, johon pelaaja osallistuu yksin tai kavereiden kanssa kilpailemaan muita järjestelmän valitsemia pelaajia vastaan.

*IRC (Internet Relay Chat)*, tarkoittaa reaaliaikaista viestintäprotokollaa verkossa, jonka avulla käyttäjät voivat ottaa toisiinsa yhteyttä ja keskustella haluamillaan kanavilla.

*RWS (Round Winning Share)*, tarkoittaa tilastollista menetelmää, jonka avulla luokitellaan pelaajia verkkopalvelussa. Menetelmässä tarkkaillaan pelaajan toimenpiteitä pelin aikana ja mittausaika on yksi kierros. Menetelmä kertoo, kuinka suuri osuus voitetun erän tapahtumista oli pelaajan ansiota

*Offline -turnauksilla* tarkoitetaan fyysisesti paikan päällä pelattavia turnauksia. Offline -turnauksen vastakohtana voidaan pitää online -turnauksia, jotka pelataan verkossa.

*SaaS (Software as a Service)*, tarkoittaa palveluna myytävää ohjelmistoa.

## 2.4 Elektronisen urheilun verkkoalustat

Suurin osa turnauksista järjestetään verkossa olevilla alustoilla, joissa pelaajat usein näkevät sijoituksensa kansainvälisissä tilastoissa. Verkkoalustat mahdollistavat tiimien väliset ottelut ja luovat jatkuvuutta harvemmin pelattavien offline -turnauksien rinnalle. Tällä hetkellä verkkoalustojen määrä on nopeassa kasvussa varsinkin amatööripuolella. (SuperData 2016.) Suurimpia elektronisen urheilun verkkoalustoja ovat

FaceIT, ESL, ESEA ja CEVO. Tässä tutkimuksessa tutkitaan toimivan verkkoalustan rakentamista voittoa tavoittelevan palvelun muodossa, joten valmiiksi olemassa olevien suurien verkkoalustojen toimintaa on hyvä avata. (NewZoo 2016.)

Verkkoalustat toimivat internetselaimella ja käyttäjä yhdistää pelitilinsä verkkoalustaan. Verkkoalustoilla pelaaja voi pelata yksin tai joukkueen kanssa helposti siirtymällä suoraan verkkoalustalta itse peliin. Syy verkkoalustan käyttöön on mahdollisuus luoda kansainvälisiä tai liigakohtaisia tilastoja pelaajien suorituksista ja vertailla niitä keskenään. Pelinkehittäjät ovat luoneet työkaluja kolmansille osapuolille, minkä vuoksi tilastojen tarkempi luominen on mahdollista.

Elektronisen urheilun yleinen ansaintalogiikka tukee hyvin verkkoalustojen käyttöä. Verkkoalustat mahdollistavat suurien ja tasokkaiden turnausten järjestämisen suuralle yleisölle ja suurin tulonlähde on mainostulot. Elektronisen urheilun palveluissa käytetään säännöllisesti porrastettua hinnoittelumallia. Pelaajat maksavat kuukaudessa jäsenyyksmaksun palvelun käytöstä ja valitsevat itselleen sopivan jäsenyyden. Esimerkiksi FaceIT jakaa jäsenyytensä kolmeen vaihtoehtoon: Free, Supporter ja Premium. Osa elektronisen urheilun verkkoalustoista perii myös joukkueilta kausimaksuja, jos joukkueet pelaavat liigassa. (FaceIT, 2016)

### **3 Tutkimusasetelma**

#### **3.1 Tutkimuksen tarkoitus ja tutkimuskysymys**

Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, voiko elektronisessa urheilun ongelmia parantaa palvelun avulla. Tutkimuksessa selvitetään, minkälaisia ongelmia elektronisen urheilun pelaajat kokevat ja miten näitä ongelmia voitaisiin ratkaista verkkopalvelun avulla. Perinteisestä urheilusta poiketen tuore elektroninen urheilu ei vielä omaa suuria kansallisia rakenteita, jonka vuoksi alan perusongelmiin ei ole luotu ratkaisuja. Tutkimuksen tarkoituksena on luoda palvelu, joka ratkaisee pelaajien kokemat ongelmat sekä elektronisen urheilun perusongelmat.

## 3.2 Tutkimusote

Tutkimusote on kvantitatiivinen ja osittain kvalitatiivinen ja aineistonkeruumenetelmänä kysely ja asiantuntijahaastattelut. Tutkimukselle saadaan kattava aineisto kvantitatiivisesti kysymällä avoimilla kysymyksillä ongelmia menestymiseen suoraan pelaajilta. Laaja aineisto antaa kuvan elektronisen urheilun ympäristöstä pelaajien näkökulmasta ja selventää pelaajien kokemat ongelmat menestymisen esteenä.

Tutkimus aloitettiin luomalla verkkosivusto, jossa mainostettiin uutta elektronisen urheilun palvelua suomalaisille. Verkkosivustolla kerättiin ennakkorekisteröityjiä ja heille luotiin kysely massasähköpostilla. Ennakkorekisteröityjiä saatiin yhteensä 4300 ja heistä 481 vastasi kyselyyn. Kyselyssä käytettiin kvalitatiivisia ja kvantitatiivisia kysymyksiä.

Kyselyssä käytetyt kysymykset:

- **Kvantitatiiviset**
  - Miksi pelaat eSport pelejä?
  - Onko sinulla kokemusta tiimpelaamisesta?
  - Millä tasolla pelaat tällä hetkellä?
  - Pelaisitko mieluummin suomalaisessa vai ulkomaalaisessa organisaatiossa?
  - Onko tiimin perustaminen vaikeaa Suomessa?
  - Koetko tarvitsevasi apua tiimin perustamiseen?
  - Järjestetäänkö suomalaisille tarpeeksi tasokkaita turnauksia?
  - Käytätkö/oletko käyttänyt muita elektronisen urheilun palveluita?
  - Millaisia ominaisuuksia haluaisit käyttää elektronisen urheilun palveluilla?
- **Kvalitatiiviset avoimet kysymykset**
  - Millaisia ongelmia näet Suomen CS:GO ympäristössä tällä hetkellä?
  - Millä tavoin näitä ongelmia voitaisiin ratkaista?

Kvantitatiivisilla kysymyksillä haluttiin saada selville vastauksia yleisiin kysymyksiin elektronisen urheilun saralla. Kysymykset keskittyvät selvittämään pelaajien suhtautumista tiimpelaamiseen, joukkueen perustamiseen, turnausten määrään Suomessa sekä toivottuihin elektronisen urheilun palveluihin.

Kvalitatiivisilla kysymyksillä annettiin pelaajille mahdollisuus vastata omin sanoin ongelmaksi koetuista asioista. Kvalitatiivisilla kysymyksillä haluttiin saada tuloksia kyselyn kvantitatiivisten vastausten ulkopuolelta.

Kyselyn tueksi tutkimuksessa haastateltiin ammattilaisia elektronisen urheilun toimintaympäristöstä. Elektronisen urheilun toimintaympäristö muodostuu pelaajista, joukkueista, turnaus- ja tapahtumajärjestäjistä, järjestöistä, ulkoisista sidosryhmistä ja muista toimijoista. Tutkimuksessa saatavilla olevan vähäisen kirjallisen materiaalin vuoksi tutkimuksessa haastateltiin useampaa toimijaa.

*Pelaajat* muodostavat elektronisen urheilun toimintaympäristön ytimen. Ilman pelaajia ei olisi elektronista urheilua tai syytä järjestää turnauksia. Tässä tutkimuksessa on haastateltu puoliammattilaista CS:GO -pelaajaa Juho Suutaria. Suutari edustaa myös GameHub joukkuetta ja on toiminut joukkueen kapteenina yli kahden vuoden ajan.

*Turnaus- ja tapahtumajärjestäjät* luovat sisältöä pelaajille. Turnauksia voidaan järjestää fyysisesti paikan päällä tai verkossa. Suurin osa turnauksista sisältää karsintaturnauksen, joka pelataan verkossa. Turnauksia järjestäviä organisaatioita on useita ja osa niistä keskittyy ruohonjuuri tasolle, kun taas osa keskittyy parhaimpiin pelaajiin. Tässä tutkimuksessa haastateltiin turnausjärjestämistä silmällä pitäen Jyväskylän eS-ports -seuran entistä puheenjohtajaa Alexander Pocknellia.

*Muut toimijat* sisältävät kaikki loput elektronisen urheilun toimintaympäristössä vaikuttavat toimijat, kuten selostajat, analyttikot, sponsoriyritykset ja uutissivustot. Muista toimijoista haastateltiin peliselostaja Jaakko Palvailaa ja Suomen elektronisen urheilun liiton hallituksen jäsentä Ville Qvistiä.

### 3.3 Tutkimuksen luotettavuus ja kohderyhmä

Tutkimuksessa useamman aineistonkeruu menetelmän käyttäminen lisää tutkimuksen luotettavuutta (Tutkimuksen toteuttaminen n.d.) Tutkimuksen luotettavuuden lisäämiseksi haastateltavia valittiin useasta eri elektronisen urheilun toimijasta, joilla on erilainen näkökulma. Haastateltavat asiantuntijat on valittu kolmesta eri sektorista: Pelaajista, turnaus- ja tapahtumajärjestäjistä ja peliselostajista.

Pelaajat kokevat heihin itseensä kohdistuvat ongelmat, kun taas turnausjärjestäjät ja viralliset toimijat ymmärtävät paremmin elektronisen urheilun ympärillä vaikuttavia asioita. Tutkimuksen kohderyhmät voidaan jakaa pelaajiin, selostajiin ja analyttikkoihin, turnausjärjestäjiin ja muihin toimijoihin. Pelaajien kohderyhmä on miesvaltainen

ja elektronista urheilua on aina pidetty miesvaltaisena. Kyselyyn vastanneista pelaajista löytyi jokaisen taitotason edustajia.

Kohderyhmää selvitetessä käytettiin apuna Google Analytics ohjelmaa, jonka avulla pystyttiin tarkkailemaan kohderyhmän käyttäytymistä. Google Analyticsin mukaan suurin osa ennakkorekisteröityneistä pelaajista oli iältään 18-25 vuotiaita miehiä, mutta Google ei ota huomioon alle 18-vuotta täyttäneitä, mikä tekee alle 18-vuotiaiden määrän määrittämisestä vaikeaa. Kohderyhmästä yli 99% oli Suomesta ja Google Analyticsin mukaan orgaanisia käyttäjiä, eli oikeita ihmisiä.

Reliabiliteetilla tarkoitetaan laadullisessa tutkimuksessa aineiston luomisen, käsittelyn ja sen analysoinnin luotettavuutta. Empiirisestä aineistosta analysoitujen tulkintojen tulee olla reliabiliteetin kannalta luotettavia. Ideaalitulanteessa tutkimus on toistettavissa toisen tutkijan toimesta niin, että aineiston ja tulkintaohjeiden mukaan päädyttäisiin samaan tulokseen. (Anttila 1998a.)

Kvalitatiivisen ja kvantitatiivisen tutkimusmenetelmän yhdistäminen sekä asiantuntijahaastattelut ja kysely aineistonkeruumenetelminä toimivat tuloksia tarkastellessa hyvin. Luotettavuutta tutkimuksessa lisäsi useiden lähteiden tuottamien tulosten yhdenmukaisuus. Asiantuntijoiden kanssa pystyttiin syventyä haastattelussa kysymyksiä pidemmälle, mikä auttoi opinnäytetyön havainnointi- ja tulkintavaiheissa. Fenomenologisen reduktion käyttäminen aineistonkeruussa lisäsi myös asiantuntijoiden lausuntojen luotettavuutta.

Validiteetilla tarkoitetaan aineiston luotettavuutta. Validiteetti kertoo, vastaako ja kattaako aineisto tutkittavaa ilmiötä ja onko valittu analyysimenetelmä yhtenäinen aineiston kokoamistavan kanssa. Havaitsemisen puolesta validiteetilla kuvataan pää- ja sivuseikkojen erottamista toisistaan, todellisten ja olennaisten ilmiöiden erottamista toisistaan ja riittävän korkeaa erotuskynnystä. (Anttila 1998b.)

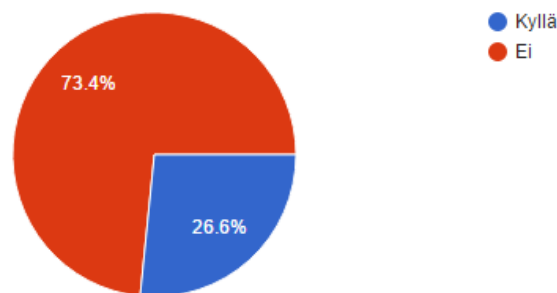
Tämän opinnäytetyön aineisto voidaan todeta luotettavaksi. Vähäisten kirjallisten lähteiden vuoksi tutkimuksessa turvauduttiin haastatteluihin ja verkkoaineistoon. Suurin osa verkkoaineistosta on englanninkielistä. Ilman päivämäärää ja kirjoittajaa olevat verkkolähteet on valittu luotettavista lähteistä, kuten Suomen elektronisen urheilun seuran verkkomateriaaleista. Haastatteluissa kaikki asiantuntijat vastasivat kysymyksiin yhdenmukaisesti ja olivat samaa mieltä ilmenneistä ongelmista.

## 4 Tutkimustulokset

### 4.1 Liian vähän pelattavaa Suomessa

Kaikki haastateltavat ja 73,4% kyselyyn vastanneista oli sitä mieltä, että Suomessa ei tarjota tarpeeksi paljon laadukkaita turnauksia. Syy vähäisten turnausten määrään johtuu tavasta rakentaa suuremmat turnaukset LAN-tapahtumien vierelle ja suuren suomalaisen verkossa toimivan turnausjärjestään puuttuminen (Palvaila). Suomalaisilla on tällä hetkellä mahdollisuus pelata lukuisissa kansainvälisissä liigoissa ja tarjontaa on kansainvälisellä tasolla paljon. Tarjontaa ei ole kuitenkaan vastannut kysyntään Suomessa kansallisella tasolla

Tarjotaanko joukkueille Suomessa tarpeeksi tasokkaita turnauksia?  
(470 responses)



Kaavio 2. Tarjotaanko joukkueille Suomessa tarpeeksi tasokkaita turnauksia?

Kansainvälisillä valtavilla verkkoturnauksilla törmätään myös kasvottomuus ongelmaan. Pelaajat eivät koe pelaavansa aitoja ihmisiä vastaan vaan nimimerkin taakse naamioituvat pelaajat jäävät usein kasvottomiksi. Tilannetta pahentaa usein yhteisen kielen puuttuminen ja kilpaileminen numeroita vastaan. Numeroita vastaan kilpailemisella tarkoitetaan suuria ranking listoja, joilla maailman 0.1% kuuluva pelaaja voi olla esimerkiksi Euroopan 120. paras pelaaja. Pelaajat haluavat pelata tuntemiaan ihmisiä vastaan omalla kielellään ja olla esimerkiksi Keski-Suomen parhaita, eivätkä Euroopan 1000. parhaita. (Suutari 2016.)



Myös turnausten laatuun on hyvä kiinnittää huomiota. Kyselyyn vastanneiden pelaajien mielestä Suomessa järjestettävät turnaukset on suunnattu parhaille pelaajille, eikä alemman tason pelaajille ole tarpeeksi turnauksia. Pelaajat kokevat, että olemassa olevissa turnauksissa pelaavat jatkuvasti samat pelaajat, eikä uusille pelaajille ole tilaa. Pelaajat toivoivat lisää alemman sarjan turnauksia, josta on mahdollisuus nousta seuraavaan sarjaan. Haastatelluista Qvistin ja Pocknellin mukaan Suomesta puuttuu sarjamainen infrastruktuuri, jonka kautta pelaaja voi nousta huipulle. Puuttuvaa infrastruktuuria Qvist kuvailee samanlaiseksi kuin urheilussa. Pelaaja aloittaa harrastuksensa kokeilemalla ensin alimmassa liigassa tai harrastuksena, jonka jälkeen hän voi siirtyä harrastamaan paikalliseen joukkueeseen ja nousta yhä korkeammalle urallaan. Elektronisessa urheilussa pelaaminen aloitetaan saman ikäisenä, mutta infrastruktuuria uralla systemaattiselle etenemiselle ei ole vielä rakennettu. Lisäksi perinteisestä urheilusta poiketen pulaa on valmentajista ja joukkueorganisaatioista.

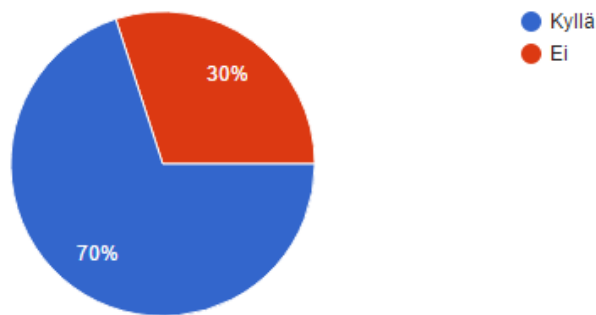
Myös Qvist ja Pocknell molemmat kokivat, ettei Suomessa järjestetä tarpeeksi turnauksia yhdellekkään taitotasolle. Pulaa on Pocknellin mukaan erityisesti ruohonjuuritason turnauksista, sillä harvoin järjestettävissä turnauksissa palkintopotit ovat usein suunniteltu Suomen mittakaavalle. Pocknellin mukaan paikallisten toimijoiden on tärkeää järjestää turnauksia ja suunnitella turnaus vastaamaan oikeaa kohderyhmää. Jos turnauksen tarkoituksena on aktivoida paikallisia joukkueita, on tärkeää pitää palkintopotti pienenä ja järjestää turnaus vain paikallisia joukkueita varten. Paikallisten joukkueiden aktivoiminen on Pocknellin mielestä tärkeää, sillä harvoin pidettyjen ja liian tasokkaiden turnausten vuoksi joukkueet eivät uskalla lähteä kokeilemaan offline -turnauksia huonon menestyksen pelossa.

## 4.2 Joukkueen perustaminen on vaikeaa

Kyselyyn vastanneista yli 70% koki joukkueen perustamisen olevan vaikeaa Suomessa. Joukkueen perustamisen ongelmia nähtiin turnausten jatkumattomuus ja pitkät aikavälit turnausten välillä, hyvien pelaajien löytäminen, pelaajien lähtö armei-

jaan ja pelaajien huono sitoutuminen. Suutarin mukaan suomalaiset joukkueet vaihtavat kokoonpanojaan jatkuvasti, mikä vaikeuttaa huipulle pääsemistä. Pelaajat harjoittelevat lyhyellä tähtämellä tiettyä turnausta varten ja jos joukkue ei menesty, se hajoaa. Suomessa on tällä hetkellä noin viisi tasokasta turnausta ympäri vuoden, mikä vähentää joukkueen motivaatiota harjoitella yhdessä vähäisten turnausmahdollisuuksien takia (Suutari).

### Onko tiimin perustaminen vaikeaa Suomessa? (410 responses)



Kaavio 3. Onko tiimin perustaminen vaikeaa Suomessa?

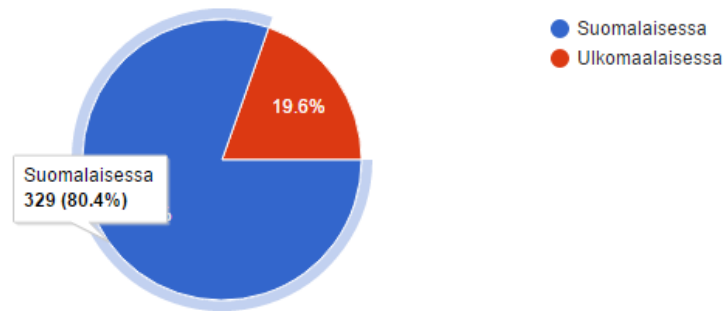
Kyselyssä pelaajat toivat toistuvasti esille tunnettujen pelaajien ylimielisyyden uusia pelaajia kohtaan. Kyselyyn vastanneet pelaajat kokivat Suomen huipulle nousemisen osittain vaikeaksi siksi, että suomalaiset peliorganisaatiot pyörittävät kokoonpanoissaan vanhoja pelaajia eivätkä anna uusille pelaajille mahdollisuutta päästä huipulle. Suomessa yksittäisten pelaajien taitotaso riittää varmasti maailman huipulle, mutta sen potentiaalia ei olla osattu valjastaa oikein. (Palvaila)

Pelaajat kokivat myös tärkeäksi tiimin koostumisen suomalaisista. Yli 80% kyselyyn vastanneista halusi mieluummin pelata suomalaisessa kuin ulkomaalaisessa organi-

saatiossa. Osalla kansainvälisellä turnausalustalla on oma työkalunsa joukkueen luomiseen. Suutarin mukaan niitä käytetään kuitenkin harvoin ja uskoo vähäisen käytön johtuvan kansainvälisyydestä ja halusta pelata mieluummin yhteisellä kielellä.

#### Pelaisitko mielummin suomalaisessa vai ulkomaalaisessa organisaatiossa?

(409 responses)



Kaavio 4. Pelaisitko mielummin suomalaisessa vai ulkomaalaisessa organisaatiossa?

Suutarin mukaan joukkueen perustamisen vaikeudet eivät lopu pelaajien etsintään. Pelaajien välisiä kemioita on mahdotonta ennustaa etukäteen ja niiden selvittämiseen kuluu aikaa. Suurin osa joukkueista joutuu vaihtamaan pelaajia yksittäisten pelaajien erimielisyyksien takia ja tämä tekee joukkueena harjoittelemisesta vaikeaa. Joukkueiden jatkuvat pelaajamuutokset vähentävät pelaajien keskeistä harjoitteluaikaa, mikä taas näkyy usein joukkueelle huonona menestyksenä.

Joukkueen perustaminen on kuitenkin Suutarin mukaan helpompaa, jos on jo pelannut joukkueessa ja tutustunut pelaajiin. Suutari uskoi itse kykenevänsä perustamaan joukkueen koska tahansa, sillä hänellä on pitkä kokemus ja on tutustunut useaan pelaajaan vuosien varrella. Pahimmat ongelmat syntyvät uusille pelaajille, jotka eivät vielä tunne pelaajia muualta kuin kaveripiiristään.

### 4.3 Huijaaminen ongelmana

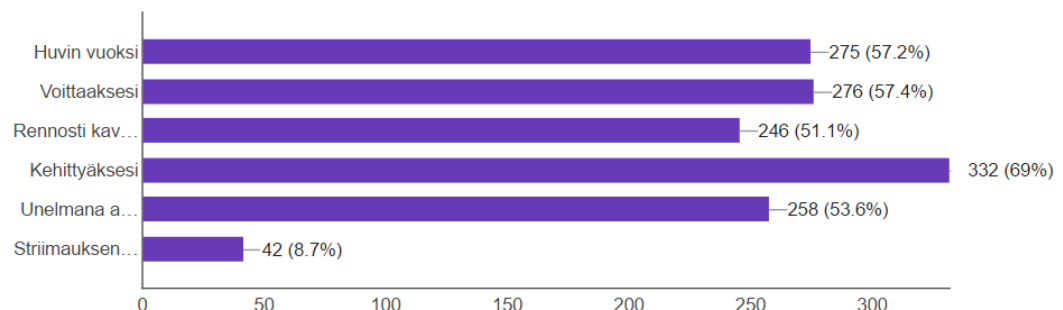
Koska elektroninen urheilu tapahtuu tietokoneiden avulla internetissä, on pelaajien mahdollista käyttää huijauskeinoja menestymisensä avuksi. Viime vuosina elektronisessa urheilussa huijaamisesta on jäänyt kiinni jopa maailman parhaita pelaajia. Hui-

jaamista pyritään yleisesti estämään säännöillä, jotka pakottavat pelaajien nauhoittamaan oma pelisessionsa niin, että sitä voidaan tarkastella jälkikäteen. Lisäksi on olemassa huijauksenesto-ohjelmia, jotka etsivät tietokoneelta peliin vaikuttavia liitännäisiä. Kyselyssä pelaajat nostivat toistuvasti esille suuren huijareiden määrän peleissä. Huijaamista tapahtuu toisissa turnausmuodoissa enemmän kuin toisissa ja suurimmalla osalla verkkoturnauksista on käytössään huijauksenesto-ohjelmia huijaamisen estämiseksi. Huijaamista tapahtuu sitä harvemmin, mitä korkeammalla tasolla pelataan. Pelaajat harvoin tuntevat toisiaan ja usein vastustajia syytetään huijaamisesta, vaikka näin ei olisikaan. Tämä johtuu siitä, että pelaaminen herättää vahvoja tunteita eikä koskaan voi olla täyttä varmuutta siitä, että vastustaja pelaa puhtaasti.

#### 4.4 Yhteisön huono käytös

Lähes jokainen tutkimukseen vastannut pelaaja vastasi pelaajien huonon käytöksen olevan ongelma elektronisen urheilun ympäristössä. Pelaajat kokivat yhteisön olevan negatiivinen pelattaessa, mutta myös pelien ulkopuolella. Menestyminen nähtiin vaikeana, sillä pelaajat eivät tue toisiaan menestymään ja keskittyvät olemaan ilkeitä. 69% kyselyyn vastanneista pelaajista vastasi pelaavansa elektronisen urheilun pelejä kehittyäkseen ja 53,6% ilmoitti unelmanaan olevan puoliammattilaisuus tai ammattilaisuus. Samaan aikaan suurin osa pelaajista koki yhteisön toimivan ammattilaisuuden ja kehittymisen hidasteena.

##### Miksi pelaat esport pelejä? (481 responses)



Kaavio 5. Miksi pelaat esport pelejä?

Tutkimuksen avoimissa kysymyksissä nostettiin useaan otteeseen esille yhteisön huipulla olevat henkilöt. Vastaajien mukaan Suomessa vähäiset turnaukset ovat liian tasokkaita ja niiden pelaajakantaa tulisi uudistaa. Vastaajat kokivat Suomen huipulle pääsemisen vaikeaksi, sillä Suomen tunnetuimmat pelaajat saavat paikkansa huippu-turnauksiin liian helposti, eikä nuorille vähemmän tunnetuille pelaajille anneta sijaa. Myös valmentajien ja organisaatioiden tuen saaminen koettiin vaikeaksi uusille pelaajille niiden vähäisyyden takia.

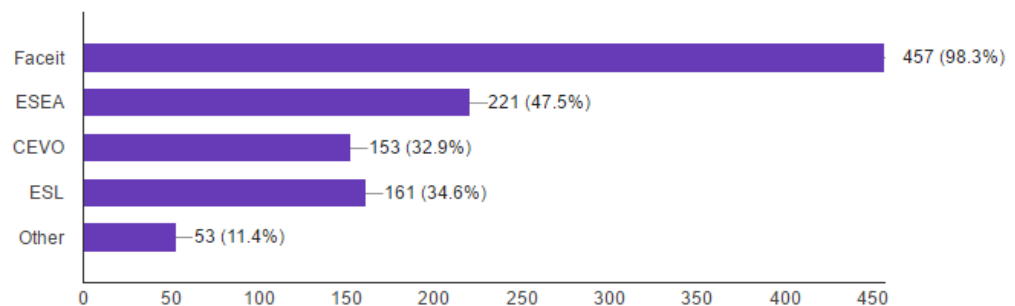
Suurimmassa osassa harjoitusotteluita ja turnauksia on joukkueita useammista maista. Erityisesti matchmaking palveluissa pelaajien kokoonpanot voivat koostua parhaimmillaan viidestä eri maasta. Kyselyyn vastanneet pelaajat nostivat esille kommunikaatio-ongelmat venäläisten ja muiden slaavipohjaisten kielten edustajien kanssa. Kun yhteistä kieltä ei löydy ja kyse on tiimipelistä, pelaajien on vaikeaa puhalttaa yhteen hiileen ja pärjätä otteluissa. Tästä syystä pelaajien välille syntyy verbaalisia yhteenottoja ja pidemmälle vietyä haluttomuus pelata kyseisen maan pelaajien kanssa. Huono käytös ei usein jää pelkästään kansainvälisten otteluiden ongelmaksi, vaan sitä esiintyy myös suomalaisten kesken. Pelaajien nuoren keski-ikä ja vaikean rangaistavuuden vuoksi pelaajien on helppo suuttua ja vaikuttaa peliin negatiivisesti. Pelaaminen on myös fyysisesti yksilötoimintaa, sillä pelaajat eivät näe muita ihmisiä paikan päällä ja ovat fyysisesti yksin. Pocknell vertaa yksin tietokoneella istumista koulun pihalla leikkimiseen. Koulun pihalla oppilaiden väliseen tappeluun väliin tulee usein opettaja tai ohjaaja, mutta internetissä ei ole valvojia pitämässä huolta yhteenotoista. Internetissä ei myöskään ole ohjausta, rajoja tai sääntöjä siihen, kuinka pelaajien tulisi toimia konflikti- tai tappiotilanteissa. Pocknellin mukaan pelaajille tulisi järjestää enemmän internetin käyttäytymiskoulutuksia ja tappiotilanteita pitäisi käydä jo nuoresta pitäen läpi yhdessä ohjaajien kanssa, jotta niihin osattaisiin suhtautua kypsemmin.

## 4.5 Muut elektronisen urheilun verkkoalustat

Lähes kaikki kyselyyn vastanneista pelaajista kertoi käyttävänsä muita elektronisen urheilun verkkoalustoja. Verkkoalustoista selkeästi suosituin oli Faceit, jonka käyttäjiä oli 97% kyselyyn vastanneista pelaajista. Muita alustoja pelaajat käyttivät huomattavasti vähemmän.

### Käytätkö/oletko käyttänyt muita elektronisen urheilun alustoja? Mitä?

(465 responses)



Kaavio 6 Käytätkö/oletko käyttänyt muita elektronisen urheilun alustoja? Mitä?

Useat kyselyyn vastanneet pelaajat nostivat esille ongelmia olemassa olevista verkkoalustoista. Pelaajat kritisoivat erityisesti tilastomenetelmiä, joiden mukaan pelaajan taitotaso määrittyy. ESEA palvelussa käytössä oleva RWS-palvelu mittaa tiettyjä toimenpiteitä kierroksen aikana ja määrittää pelaajan taitotason. Ongelmaksi muodostuu mahdollisuus keskittyä pelaamisessa mitattaviin toimenpiteisiin ja jättää muut toimenpiteet suorittamatta, jolloin tilasto vääristyy. RWS ei myöskään ota huomioon hävittyjen kierrosten tuloksia, jolloin vain voitettut kierrokset vaikuttavat tilastoon. Tilaston vääristyessä pelit ovat epätasaisia ja joukkueet muodostuvat eri tasoisista pelaajista, jolloin paremmat pelaajat usein suuttuvat huonommille huonon suorituksen myötä. Pelaajat toivoivat palvelua, jossa pelaajan henkilökohtainen taitotaso ja joukkueen taitotaso arvosteltaisiin erikseen omilla menetelmillään niin, että yksilötaidot määrittyvät RWS menetelmällä ja joukkueen taitotaso määritetään ELO-luvulla.

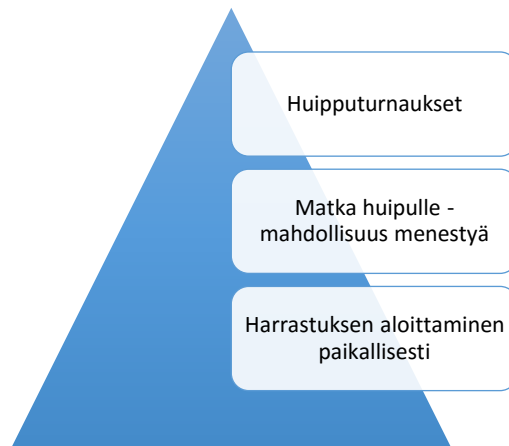
## 4.6 Puuttuva infrastruktuuri

Haastatelluista Pocknell ja Qvist kokivat infrastruktuurin puuttumisen yhdeksi suurimmaksi ongelmaksi elektronisen urheilun saralla Suomessa. Pocknell vertaa elektronista urheilua jääkiekkoon, jossa perinteinen infrastruktuuri on olemassa. Suomessa jääkiekon pelaajille on rakennettu puitteet kehittyä paikallisesta joukkueesta maailman huipulle saakka. Elektronisessa urheilussa on mahdollisuus kehittyä maailman huipulle saakka, mutta Pocknellin mukaan sinne on matkettava ”kinttopolkuja” pitkin. Pocknell selittää ongelmaa pyramidikuvion avulla.

Pyramidin alin kerros luo vakaan pohjan elektronisen urheilun harrastamiselle ja menestymiselle. Alin kerros pitää sisällään instituutionaaliset toimijat, kuten paikalliset elektronisen urheilun yhdistykset, valmentajat ja koulujen väliset turnaukset. Pyramidin alin kerros kuvastaa suurinta pelaajamassaa ja samalla myös amatööritasoa, johon pelaajat ensimmäisenä siirtyvät. Alimman tason tärkeimpänä tehtävänä on mahdollistaa alimman tason harjoittelu pelaajille ja antaa mahdollisuus joukkueen luomiseen. Pocknellin mukaan alimman kerroksen toimijoita on hiljalleen syntynyt Suomessa, mutta toiminta on vielä lasten kengissä.

Pyramidin keskimäinen kerros voidaan määritellä matkaksi kohti huippua. Huipputasoon saavuttamiseksi pelaajan tulee harjoitella joukkueen kanssa ohjatusti ja päämäärätietoisesti esimerkiksi kansallisella liigatasolla. Pyramidin keskimäisen kerroksen tehtävänä on luoda kehittymisen ja menestymisen elementit. Keskimäinen pitää sisällään valmentajat, kansainvälisen liigan ja divisioonat sekä joukkueorganisaatiot, jotka tukevat joukkuetta samalla tavalla kuin perinteisessä urheilussa.

Pyramidin korkein kerros tarkoittaa Suomen huippua, jossa Suomen parhaimmat pelaajat kamppailevat näyttävästi Suomen suurimmissa turnauksissa. Ylimmän kerroksen toimijoita ovat yksittäiset pelaajat, media, joukkueorganisaatiot ja turnausjärjestäjät. Ylimmän kerroksen toimijat inspiroivat alemman tason toimijoita ja toimivat roolimalleina nuorille pelaajille.



Kuvio 3. Pocknellin pyramidimalli puuttuvasta infrastruktuurista

## 5 Tulosten tarkastelu ja kehittäminen palveluksi

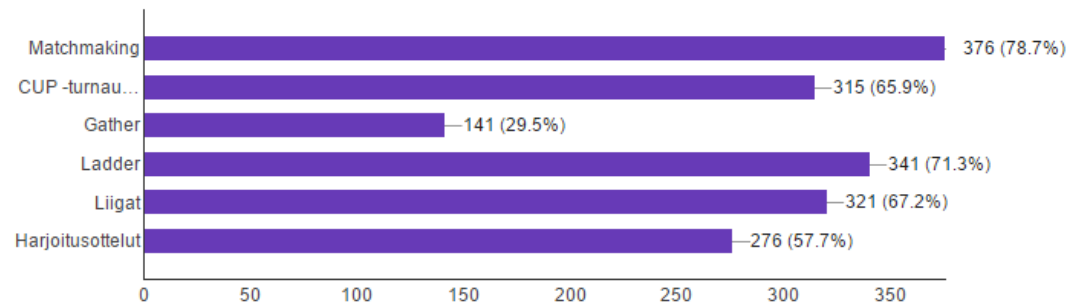
### 5.1 Turnausten lisääminen Suomessa välttämätöntä

Tutkimuksen perusteella pelaajille tarjotaan kansainvälisellä tasolla tarpeeksi pelattavaa. Suomessa järjestettävien turnausten määrä suomalaisille pelaajille on kuitenkin liian vähäistä. LAN- tapahtuma painotteisesta turnausjärjestämisestä päästään eroon siirtämällä jatkuvia turnauksia verkkoon, joihin pääsy on ainoastaan suomalaisilla pelaajilla.

Verkkoturnausten jatkuvuuden lisäämiseksi palveluun lisätään Ladder -formaatti. Ladder formaatin avulla pelaajat pystyvät kilpailemaan Suomen kärkisijoituksista jatkuvasti ilman aikatauluja. Ladder -peliformaatissa joukkueet sijoitetaan ELO-lukujen mukaan reaaliaikaiseen sijoituslistaan, jossa he voivat haastaa kenet tahansa ja milloin tahansa. Lista elää koko ajan ja joukkueiden ELO-lukujen välinen suuruus määrittää kuinka paljon joukkue nousee tai laskee sijoituslistalla. Ladder -peliformaatti on ratkaisu turnausten huonolle jatkuvuudelle Suomessa ja antaa joukkueille mahdollisuuden kilpailla koska tahansa niin, että pelillä on oikeasti merkitys. Ladder on myös pelaajille entuudestaan tuttu palvelu ja suurin osa kyselyyn vastanneista toivoi sitä elektronisen urheilun verkkopalvelulta.



### Millaisia ominaisuuksia haluaisit käyttää/käytät elektronisen urheilun alustoilla? (478 responses)



Kaavio 7. Millaisia ominaisuuksia haluaisit käyttää/käytät elektronisen urheilun alustoilla?

Usea kyselyyn vastanneista haluaisi pelata myös liigassa elektronisen urheilun verkkoalustalla. Suomessa liigatoiminta nostaa kuitenkin päätään Suomen elektronisen urheilun seuran toimesta, kun SEUL alkoi vuonna 2016 järjestämään elektronisen urheilun suomenmestaruussarjaa.

## 5.2 Negatiivinen ja näkymätön yhteisö

Usea kyselyyn vastannut pelaaja toivoi suomalaisille yhtenäistä keskustelufoorumia, jossa pelaajat voivat etsiä joukkueita ja päinvastoin. Pelaajat kokivat CS:GO -pelin ympäristön näkymättömäksi ja toisten pelaajien löytämisen vaikeaksi. Lisäksi pelaajat pelkäsivät keskustelun pysyvän epämiellyttävänä pelaajien välillä. Ratkaisua pohdittaessa on hyvä ymmärtää miten internetissä sijaitsevat heimot toimivat. Elektronisen urheilun heimo on aina ollut vihapuheinen ja sen kitkeminen vaatii muutakin kuin toimivan keskustelualustan. Miten estää pelaajien rumat kommentit toisilleen ja auttaa yhteisöä parantumaan alaa koskevasta negatiivisesta stigmasta?

Palveluun tulee luoda omat reaaliaikaiset keskustelukanavat, joissa pelaajat kokevat tarvetta esiintyä omalla nimellään ja asiallisesti. Avoimen keskustelukanavan ongelmana on tässä tilanteessa kasvottomuus. Kasvottomuudella tarkoitetaan pelaajan

mahdollisuutta kommentoida mitä tahansa nimimerkin takaa ilman seuraamuksia. Pelaajat tuntevat toisensa vain lempinimellä, joka on helppo vaihtaa koska tahansa. Kasvottomuus ongelman ratkaisemiseksi palveluun luodaan pelillistämisen elementtejä. Pelillistämisellä tarkoitetaan normaaliin toimenpiteiden muuttamista pelin muotoon. Esimerkiksi kehumalla muita voit hankkia itsellesi maine pistettä omaan profiiliin ja saavuttaa mainetasoja. Yhteisöä parantavien toimenpiteiden pelillistäminen antaa pelaajille jotain konkreettista vastinetta siitä, että he antavat palautetta toisilleen ja ovat toisilleen mukavia.

Reaaliaikaisten keskustelukanavien rinnalle on hyvä rakentaa myös pysyvä profiili, jonka kautta pelaaja voi tuoda esille omat tietonsa. Pelaajille luodaan mahdollisuus rakentaa profiilistaan oma elektronisen urheilun CV. CV sisältää pelaajien kokemuksen ja joukkuehistorian, tulevaisuuden suunnitelmat ja parhaimmat onnistumiset tilastojen tai videoiden muodossa. Elektronisen urheilun CV:hen yhdistetään myös edellä mainitut pelillistämisen elementit, jotta pelaajan profiilista näkyy suoraan, kuinka hyvin hän on käyttäytynyt. Elektronisen urheilun CV auttaa pelaajaa myös joukkueen etsinnässä ja päinvastoin joukkuetta pelaajien etsinnässä.

Pelaajien käyttäytymiseen pelin sisällä ja aikana on myös hyvä kiinnittää huomiota, sillä suurin osa negatiivisesta viestinnästä tapahtuu pelin aikana, kun tunteet ovat pinnassa. Pelaajille rakennetaan karmajärjestelmä, jonka avulla he pystyvät antamaan palautetta pelaajille pelin jälkeen pelaajien käytöksen perusteella. Jos pelaaja piti toisen pelaajan käyttäytymistä positiivisena, hän voi antaa toiselle pelaajalle yhden karmapisteen ja päinvastoin, jos käyttäytyminen oli huonoa, pelaaja voi antaa miinus pisteen. Järjestelmä on myös helppo pelillistää rakentamalla palveluun karmastatuksia, jotka osoittavat pelaajan yleisesti hyvää käytöstä peleissä. Karmastatuksen noustessa pelaajalle voidaan jakaa palkintoja hyvästä käytöksestä esimerkiksi alennetun kuukausimaksun muodossa. Negatiivisesti käyttäytyvät pelaajat voidaan sen sijaan asettaa jäähylle palvelusta määräajaksi.

### 5.3 Huijaamisen mahdollisuuden pienentäminen

Huijaamisen estäminen verkkopalvelussa on aina vaikeaa, sillä rahapalkinnoista kilpailevat pelaajat ovat valmiita jopa maksamaan ammattimaisista huijausohjelmista kiinnijäämisen pienentämiseksi. Suurimmalla osalla olemassa olevilla verkkoalustoilla on käytössään erillinen huijauksenesto-ohjelmisto. Uusia huijausohjelmistoja syntyy kuitenkin jatkuvasti ja huijauksenesto-ohjelmisto ei yksin riitä huijaamisen kitkemiseen. Ohjelmiston käyttäminen kuitenkin nostaa kiinni jäämisen riskiä, mikä laskee huijaamisen kokeilemisen riskiä.

Palveluun päätettiin ottaa SaaS palveluna toimiva suomalainen EasyAntiCheat -ohjelmisto, joka lukee pelin aikana ladattavia liitännäisiä ja ottaa kuvakaappauksia käyttäjien ruudusta satunnaisesti. EasyAntiCheat on helppo integroida suoraan palvelimiin, mutta sen käyttäminen vaatii käyttäjältä ylimääräistä työtä pelin käynnistämiseksi, sillä se täytyy asentaa ja pelaajan täytyy itse valita käytettävä pelialusta ohjelmiston omasta käyttöliittymästä. Pelaajat ovat kuitenkin valmiita näkemään ylimääräistä vaihua, jos he voivat pelata pelinsä ilman huolta huijareista.

Huijauksen estämiseksi huijauksenesto-ohjelmisto ei kuitenkaan yksin riitä. Paras tapa selvittää huijaako pelaaja on ihmissilmä. Jokaisesta pelattavasta pelistä on palvelussa nauhoite, jonka voi katsoa jälkikäteen. Pelaajat voivat ilmoittaa ylläpidolle, mikäli he epäilevät toista pelaajaa huijausohjelmien käytöstä. Ylläpito tarkistaa nauhoitteen ja antaa tuomionsa siitä, pelaako pelaaja puhtaasti vai ei. Huijausilmoitusjärjestelmä on kuitenkin ylläpitoa runsaasti työllistävä palvelu, sillä epäiltyjä huijaajia ilmoitetaan ylläpidolle usein syyttä. Tähän ongelmaan tutkimuksessa ei löytynyt ratkaisua.

### 5.4 Erilaiset peliformaatit

Kyselyyn vastanneista pelaajista yli puolet (57%) vastasi pelaavansa peliä huihin vuoksi. Tällä hetkellä kaikki verkkopalvelut tarjoavat pelaajille vain kilpailullista pelamista. Rennoille peliformaateille on kuitenkin kysyntää. Rennolla peliformaatilla tarkoitetaan peliformaattia, jossa pelaajien ei tarvitse välittää voitosta ja tuloksia ei kirjata mihinkään viralliseen sijoituslistaan. Palveluun luodaan tietyin aikavälein teematurnauksia, joissa pelaajat voivat kilpailla leikkimielisesti. Perinteisessä kilpailullisessa

pelissä pelaajat ottelevat toisiaan vastaan viiden hengen joukkueissa. Pelille on asetettu pelinkehittäjän ja turnausjärjestäjien yhdessä laaditut yleiset säännöt, jotka määrittelevät kierrosten kestoajan, kierrosten lukumäärän ja pelissä käytettävän rahan aloitusmäärän. Perinteisessä turnausmallissa pelaajat voivat käyttää kaikkia aseita ja pelejä pelataan tietyissä kartoissa, jotka kuuluvat virallisiin kilpailullisiin karttoihin. Näitä muuttujia muuttamalla palveluun voidaan järjestää ennen näkemättömiä peliformaatteja.

Useampi kyselyyn vastannut pelaaja sekä haastateltu pelaaja Juho Suutari kokivat ongelmakeksi oman tasaisen harjoitusvastustajan löytämisen. Harjoitusvastustajia haetaan tällä hetkellä suljetuista Facebook ryhmistä ja ne ovat usein kansainvälisiä. Harjoitteluvastustajia etsitään myös usein IRC -protokollan avulla. Harjoitusottelusta ei jää jälkeä virallisiin tilastoihin ja joukkueet voivat kokeilla uusia taktiikoita ja hioa tiimityöskentelyään ilman tarvetta voittoa.

Palveluun rakennetaan harjoitusottelujärjestelmä, jossa joukkueet voivat ilmoittaa etsivänsä harjoitusvastustajaa. Yhdenmukaisen taitotason joukkueiden välillä varmistamiseksi palveluun luodaan asteikko, jonka mukaan joukkueet voivat määritellä oman tasonsa ja hakea muita joukkueita samalta tasolta. Osa harjoitusotteluista voidaan myös rajata joukkueille, jotka ovat viidenkymmenen parhaan joukkueen joukossa virallisissa tilastoissa, jotta joukkueet eivät voi valehdella taitotasoaan.

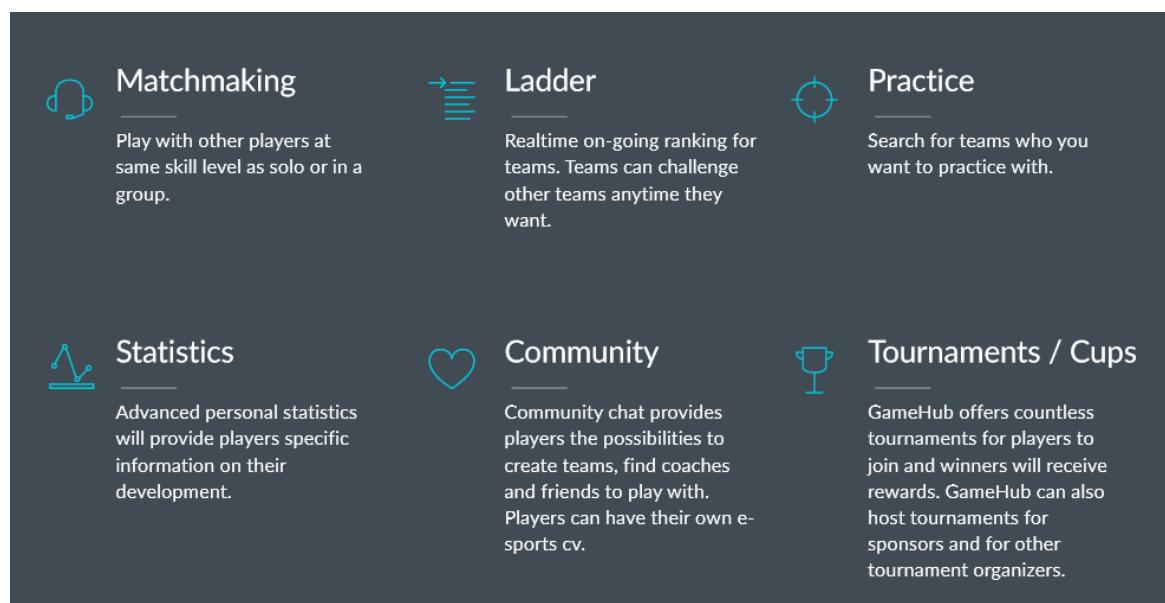
## 5.5 Infrastruktuurin puuttuminen syynä useaan ongelmaan

Pocknellin mukaan perinteisen urheilun kaltainen infrastruktuuri ratkaisisi useimmat ongelmat elektronisen urheilun saralla Suomessa. Ongelmien parantamiseksi tulee ottaa elektroninen urheilu tosissaan ja siirtyä kohti ammattimaisempaa ja ohjattua toimintaa. Elektroninen urheilu tulee pelaajien ja muiden toimijoiden itsensä puolesta tunnustaa oikeaksi urheiluksi ja sen tunnettuutta pitää lisätä. Pocknellin mukaan suunta on kuitenkin parempaan päin.

Pocknell ja Qvist kertovat ratkaisun pelaajien huonoon käytökseen löytyvän ohjaamisesta nuoresta pitäen. Tällä hetkellä pelaavat pelaajat ovat aloittaneet pelaamisensa silloin, kun minkäänlaista ohjausta ei pelimaailmaan ollut saatavilla, ja he ovat adaptoineet sen käyttäytymismallin, joka silloin oli voimassa. Pelaajat aloittavat uransa jo

ala-asteikäisinä, jolloin ohjaajan tarve ja vaikutus on kaikkein suurin. Huonoon käyttäytymiseen auttaa myös kasvottomuusongelman kitkeminen paikallisten turnausten avulla. Jos pelaajat aloittavat harjoittelemisen paikallisessa joukkueessa muita paikallisia joukkueita vastaan, he esiintyisivät omalla nimellään ja pelaajat tulisivat toisilleen tutuiksi.

Toimivan infrastruktuurin puuttumisen ja sen aiheuttamien ongelmien pohjalta on hyvä pohtia verkkopalvelun palvelukokonaisuutta. Millä tavoin palvelukokonaisuus ratkaisee infrastruktuurin puuttumisen ja mitä ongelmia se ratkaisee? Tutkimuksen perusteella luotiin GameHubille palvelukokonaisuus, joka parhaansa mukaan ratkaisee pelaajien ja asiantuntijoiden kokemia ongelmia sekä infrastruktuurin puuttumisen määrittämiä ongelmia. Palvelut tuotteistettiin kuuteen eri pääosioon.



Kuvio 4. GameHubin palvelukokonaisuus

### Matchmaking

Matchmaking -peliformaatilla pyritään madaltamaan pelaamiseen osallistumisen kynnystä ja innostaa pelaajia kokeilemaan palvelukokonaisuutta. Matchmaking mahdollistaa pelaamisen yhdestä viiteen pelaajaan ja hakee vastustajat samalta taitotasolta ja käyttää apunaan pelaajien RWS -luokitusta. Matchmaking palvelun tarkoituksena ei ole olla totinen peliformaatti.

### Ladder

Ladder -peliformaatilla listataan pelaajien reaaliaikainen sijoittautuminen Suomen tilastossa. Ladder -peliformaatissa joukkueet haastavat listalta haluamansa joukkueen haluamanaan ajankohtana. Liigasta poiketen ladder -peliformaatissa ei ole aikataulua, vaan pelejä voidaan pelata koska tahansa. Tilastossa joukkueet määrittävät ELO-luvun avulla, jolloin tilasto skaalautuu loputtomasti niin, että kaikki joukkueet voivat pelata samassa ladderissa. Aktiivinen ja suomenlaajuinen ladder mahdollistaa minkä tahansa tasoisen joukkueen tavoitteellisen kilpailun Suomessa ja täten ratkaisee liian vähäisten turnausten määrän Suomessa jokaisella taitotasolla. Ladder voidaan sitoa tiettyyn ajanjaksoon ja nollata kausimaisesti haluttaessa tai se voidaan pitää käynnissä jatkuvasti.

### **Practice**

Practice -peliformaatissa palvelu etsii joukkueille saman taitotason omaavan joukkueen ja mahdollistaa harjoittelun ilman, että pelistä kirjataan tuloksia mihinkään viralliseen tilastoon. Practice -peliformaatista on luotu auttamaan joukkueita harjoitusotteluiden löytämisessä.

### **Statistiikka**

Palvelu tuottaa pelaajille jatkuvasti suuren määrän tilastotietoja pelaajan suorituksista. Statistiikka -palvelun avulla pelaaja saa käsityksen kehityksistään ja voi verrata omia tuloksiaan muiden pelaajien tuloksiin. Statistiikka -palvelulla pystytään myös pitämään kirjaa ja vertailemaan Suomen parhaita pelaajia yksilötasolla.

### **Yhteisö**

Yhteisöön rakennetaan reaaliaikainen keskustelukanava, jossa pelaajat voivat käydä keskustelua haluamistaan asioista. Pocknellin mukaan Suomen elektronisen urheilun infrastruktuurista puuttuu yhteinen kohtaamispaikka, jossa uudet ja vanhat pelaajat voivat vaihtaa ajatuksiaan toistensa kanssa. Yhteisö -palvelulla pyritään luomaan koko Suomen elektronisen urheilun pelaajille yhteinen kohtaamispaikka, jossa näin tapahtuisi. Yhteisö -palvelut helpottavat joukkueen, pelaajan ja valmentajan etsimistä ja mahdollistavat pelaajan henkilöbrändin kehittämisen elektronisen urheilun CV:n avulla. Yhteisön kohtaamispaikan luominen on Pocknellin mielestä tärkein askel

elektronisen urheilun infrastruktuurin rakentamiseksi, sillä se helpottaa kaikkien muiden osa-alueiden valmistumista.

### **Turnaukset**

Palveluun luodaan jatkuvasti uusia turnauksia eri taitotason pelaajille yhdessä paikallisten toimijoiden ja sponsoriyritysten kanssa. Turnauksien lisääminen luo jatkuvuutta ja auttaa joukkueita harjoittelemaan päämäärätietoisemmin. Turnauksia voidaan järjestää yhdessä muiden toimijoiden ja sponsoreiden kanssa, jolloin turnauksen uskottavuus ja palkintopotti kasvaa.

## **6 Pohdinta**

Tutkimuksen tavoitteena oli tarkastella elektronisen urheilun ongelmia ja kehittää niille ratkaisut palvelun avulla. Tutkimuksessa keskityttiin laajasti Counter Strike: Global Offensive -pelin pelaajakuntaan ja sen ympärillä oleviin muihin toimijoihin. Tutkimustulosten perusteella tavoitteena oli luoda palvelukokonaisuus elektronisen urheilun verkkoalustalle, joka ratkaisee pelaajien ja muiden toimijoiden kokemat ongelmat elektronisen urheilun saralla.

Tutkimuksen päätavoite toteutui hyvin. Asiantuntijoiden ajatusten ja pelaajien vastauksien perusteella pystyttiin nostamaan esille oikeita ongelmia elektronisen urheilun saralla. Ongelmien validiteettia lisää vastausten yhdenmukaisuus. Haastateltavat asiantuntijat ja kyselyyn vastanneet pelaajat toivat toistuvasti esille samat ongelmat ja myös ratkaisut.

Tutkimuksen perusteella onnistuttiin myös rakentamaan toimiva palvelukokonaisuus GameHub yritykselle. Palvelukokonaisuutta rakennettaessa otettiin huomioon tutkimuksessa ilmenneet ongelmat ja pohdittiin, kuinka kyseinen palvelu ratkaisee ilmenneen ongelman. Tuloksena oli kattava palvelukokonaisuus, joka antaa pelaajalle lisäarvoa.

Tutkimusotteessa kvantitatiivisen ja kvalitatiivisen tutkimusmenetelmän yhdistäminen toimi tuloksia tarkastellessa hyvin. Kvantitatiivisella tutkimusmenetelmällä saatiin laajempi kuva elektronisen urheilun pelaajakunnasta, kun taas kvalitatiivisella tutkimusmenetelmällä haettiin laadullista aineistoa kvantitatiivisen aineiston tueksi.

Aineistonkeruumenetelminä haastattelut ja kysely toimivat hyvin, sillä alasta on olemassa vähän kirjallista materiaalia sen nuoruuden takia. Kysely keräsi kaiken kaikkiaan 481 vastaajaa, mikä lisää tutkimuksen luotettavuutta suuren otannan myötä. Haastatteluissa aiheet onnistuivat keräämään tarvittavan aineiston asiantuntijoilta ja sen myötä pystyttiin luomaan yhtenäinen kuva elektronisen urheilun toimintaympäristöstä asiantuntijoiden näkökulmasta.

Tutkimuksesta on hyötyä elektronisen urheilun toimijoille ja sen avulla pystytään ratkaisemaan tutkimuksessa esille tulleita ongelmia. Aihe on kirjoittajalle hyvin läheinen ja sen kanssa oli mukava työskennellä. Tutkimus sisälsi kirjoittajalle paljon entuudestaan tuttua tietoa, mutta tutkimuksessa onnistuttiin myös löytämään uutta tietoa elektronisen urheilun ongelmista. Kirjoittajan omat henkilökohtainen tausta auttoi hahmottamaan kilpapelaamisen ympäristöä ja auttoi tutkimusta tehtäessä.

Jatkotutkimuksena voisi toteuttaa tämän tutkimuksen pohjalta luotujen palveluiden toimivuutta ja mitata kuinka hyvin palvelu ratkaisee ongelman. Tutkimuksen pohjalta luodun palvelukokonaisuuden toimivuutta voitaisiin testauttaa valitun testiryhmän kanssa ja jatkokehittää saatujen palautteiden perusteella. Tuotekehitys on ongelmanratkaisua ja uusia ongelmia syntyy jatkuvasti, joten tutkimuksen pohjalta luotua palvelukokonaisuutta ja sen toimivuutta on hyvä tarkastella myös jatkossa.

## Lähteet

Anttila, P. 1998a. Tutkimisen taito ja tiedonhallinta. 10.2.1 Laadullisen tutkimuksen reliabiliteetti. Viitattu 10.11.2016.

[http://www.metodix.com/fi/sisallys/01 menetelmat/01 tutkimusprosessi/02 tutkimisen taito ja tiedon hankinta/10 tutkimuksen luotettavuus/10 2 1laadullisen-tutkimuksen reliabiliteetti](http://www.metodix.com/fi/sisallys/01%20menetelmat/01%20tutkimusprosessi/02%20tutkimisen%20taito%20ja%20tiedon%20hankinta/10%20tutkimuksen%20luotettavuus/10%202%20laadullisen-tutkimuksen%20reliabiliteetti).

Anttila, P. 1998b. Tutkimisen taito ja tiedonhallinta. 10.2.2 Laadullisen tutkimuksen validiteetti. Viitattu 10.11.2016.

[http://www.metodix.com/fi/sisallys/01 menetelmat/01 tutkimusprosessi/02 tutkimisen taito ja tiedon hankinta/10 tutkimuksen luotettavuus/10 2 2laadullisen-tutkimuksen validiteetti](http://www.metodix.com/fi/sisallys/01%20menetelmat/01%20tutkimusprosessi/02%20tutkimisen%20taito%20ja%20tiedon%20hankinta/10%20tutkimuksen%20luotettavuus/10%202%20laadullisen-tutkimuksen%20validiteetti).



Elektronisen urheilun historia. N.d. Suomen elektronisen urheilun liiton verkkomateriaali. Viitattu 2.11.2016. <http://seul.fi/esports/>.

eSports: a Short history of Nearly Everything. N.d. Team Liquid joukkueen verkkomateriaali. Viitattu 1.11.2016. <http://www.teamliquid.net/forum/starcraft-2/249860-esports-a-short-history-of-nearly-everything>.

eSports Market Report. N.d. Superdatan tutkimus elektronisen urheilun markkinasta. Viitattu 3.11.2016. <https://www.superdataresearch.com/market-data/esports-market-brief/>.

FaceIT. 2016. Elektronisen urheilun verkkoalusta. <http://www.faceit.com>.

Fenomenologinen analyysi. N.d. Menetelmä Jyväskylän Yliopiston aineisto-oppaasta. Viitattu 4.11.2016. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineiston-analyysimenetelmat/fenomenologinen-analyysi>

Global eSport Market Report. 2016. NewZoon verkkoraportti elektronisen urheilun markkinoista. Viitattu 4.11.2016. <https://newzoo.com/insights/articles/global-esports-market-report-revenues-to-jump-to-463-million-in-2016-as-us-leads-the-way/>

Hämäläinen, R. 2013. Kilpapelamisen kehitys suomalaisissa tapahtumissa 1996-2013. Opinnäytetyö. Viitattu 27.10.2016. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2013113019142>

Jonasson, K. Thiborg, J. 2010. Electronic Sport and its impact on future sport. Teoksessa: Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics. <https://www.researchgate.net/deref/http%3A%2F%2Fdx.doi.org%2F10.1080%2F17430430903522996>

Kojo, M. 2012. Lanitusta, ladderia ja lifetystä - kilpapelaminen nuorten alakulttuurina. Teoksessa: Katukulttuuri, nuorisoesiintymiä 2000-luvun Suomessa. Helsinki: Nuorisotutkimusseura / Nuorisotutkimusverkosto,

Kojo, M 2012. Pelijumalia ja kuolevaisia – Katsaus suomalaiseen kilpapelamiseen ja kilpapelajiin. Teoksessa Pelitutkimuksen vuosikirja. Viitattu 20.10.2016

Laadullinen tutkimus. N.d. Jyväskylän yliopiston tutkimusstrategiat. Viitattu 3.11.2016. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/laadullinen-tutkimus>

Palvaila, J. 2016. Elektronisen urheilun selostaja ja turnauslähettäjä.

Pocknell, A. 2016. Jyväskylän eSports seuran entinen puheenjohtaja

Qvist, V. 2016 Suomen elektronisen urheilun liiton hallituksen jäsen

Steam users by country. 2016. SteamSpy:n tilastotyökalun raportti Suomen pelatuimmista peleistä. Viitattu 8.11.2016. <https://www.steamspy.com/country/>

Suutari, J. 2016. Gamehub joukkueen kapteeni ja puoliammattilainen Counter-Strike Global Offensive pelaaja.

Taylor, T. L. 2012. Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. Cambridge: The MIT Press.

Timperi, P. 2011a. Kilpapelamisen ekosysteemi ja sen vaikutus pelaajien kilpailumotivaatioon. Helsinki: TIEKE Tietoyhteiskunnan kehittämiskeskus ry:n julkaisusarja.

Wagner, M. 2006. On the scientific relevance of eSports. Proceedings of the 2006 International conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Developement. Las Vegas: CSREA Press

## **Liitteet**

Liite 1. GameHub kysely

QUESTIONS	RESPONSES	481
<div>Section 1 of 4</div> <div>GameHub -kysely</div> <p>Gamehub haluaa tietää mitä ongelmia suomalaisessa elektronisen urheilun skenessä on tällä hetkellä ja mihin ongelmiin pelaajat haluavat ratkaisuja. Gamehub haluaa toimia suomalaisten CS:GO pelaajien hyväksi ja tarjota heille paremman mahdollisuuden menestyä ja kehittyä.</p> <p>Vastaamalla kyselyyn autat GameHubia rakentamaan parhaan pelialustan suomalaisille.</p> <div>Miksi pelaat esport pelejä?</div> <div><input type="checkbox"/> Huvin vuoksi</div> <div><input type="checkbox"/> Voittaaksesi</div> <div><input type="checkbox"/> Rennosti kavereiden kanssa</div> <div><input type="checkbox"/> Kehittyäksesi</div> <div><input type="checkbox"/> Unelmana ammattilaisuus / puoliammattilaisuus</div> <div><input type="checkbox"/> Striimauksen vuoksi</div> <div>Onko sinulla kokemusta tiimipelaamisesta?</div> <div><input type="radio"/> Kyllä</div> <div><input type="radio"/> Ei</div> <div>Millä tasolla pelaat tällä hetkellä?</div> <div>Short-answer text</div>		

## Section 2 of 4



## Tiimipelaaminen

Description (optional)

Pelaisitko mielummin suomalaisessa vai ulkomaalaisessa organisaatiossa?

- ☐ Suomalaisessa
- ☐ Ulkomaalaisessa

Onko tiimin perustaminen vaikeaa Suomessa?

- ☐ Kyllä
- ☐ Ei

## Section 3 of 4



## Tiimipelaaminen

Description (optional)

Koetko tarvitsevasi apua tiimin perustamiseen?

- ☐ Kyllä
- ☐ Ei

Onko joukkueesi koostunut pääosin suomalaisista vai ulkomaalaisista pelaajista?

- ☐ Suomalaisista
- ☐ Ulkomaalaisista

Pelaisitko mielummin suomalaisessa vai ulkomaalaisessa joukkueessa?

- ☐ Suomalaisessa
- ☐ Ulkomaalaisessa

## CS:GO ympäristö

Description (optional)

Tarjotaanko joukkueille Suomessa tarpeeksi tasokkaita turnauksia?

☐ Kyllä

☐ Ei

Käytätkö/oletko käyttänyt muita elektronisen urheilun alustoja? Mitä?

☐ Faceit

☐ ESEA

☐ CEVO

☐ ESL

☐ Other...

Millaisia ominaisuuksia haluaisit käyttää/käytät elektronisen urheilun alustoilla?

☐ Matchmaking

☐ CUP -turnaukset

☐ Gather

☐ Ladder

☐ Liigat

☐ Harjoitusottelut

Millaisia ongelmia näet Suomen CS:GO ympäristössä tällä hetkellä?

Long-answer text

Millä tavoin näitä ongelmia voitaisiin ratkaista?

Long-answer text